TRACK & FIELD

MODE D'EMPLOI

LE JEU

Six épreuves épuisantes vous attendent: 100 mètres, saut en longueur, javelot, 110 mètres haies, lancer du marteau et saut en hauteur. Pour continuer la série, vous devez vous qualifier dans chaque épreuve, sinon c'est l'élimination.

Vous pouvez jouer seul contre 'ordinateur ou contre un deuxième joueur. Vous pouvez choisir quatre niveaux de difficulté: facile, normal, difficile ou très difficile. Vous pouvez jouer le jeu en entier ou une seule épreuve.

Mais gardez en tête le fait que votre vrai adversaire est vous-même. Vous devez réussir le temps ou la distance de qualification dans chaque épreuve pour continuer. Sinon c'est l'élimination.

POUR COMMENCER

Une fois le jeu chargé, utilisez les touches 1, 2, 3 et 4 pour sélectionner:

Contrôle joueur 1: Clavier ou Joystick 1

Contrôle joueur 2: Clavier, Joystick 1, Joystick 2 ou Computer si l'on joue contre l'ordinateur.

Niveau de difficulté: Facile, normal, difficile et très difficile.

Epreuve unique ou jeu entier: Si vous sélectionnez "Jeu", vous devez réussir le temps ou la distance de qualification dans chaque épreuve avant de continuer. Si vous sélectionnez une épreuve unique, vous continuerez à la jouer répétitivement, comme un athlète qui s'entraîne.

Au clavier les touches sont: ←,→ et RETURN.

LES EPREUVES

100 METRES PLAT

La compétition se base sur la vitesse pure, mais ce n'est pas aussi facile qu'il paraît. Votre vitesse de course dépend de la vitesse à laquelle vous déplacez le levier de gauche à droite et d'avant en arrière aussi vite que possible. *Temps de qualification (difficulté normale): 12 secondes.*

SAUT EN LONGUEUR

Prenez de la vitesse en déplaçant le levier d'avant en arrière aussi vite que possible, puis appuyez sur le bouton FEU, et en avant! La distance est déterminée par votre point de départ et l'angle de votre saut — plus vous appuyez sur le bouton, plus votre angle sera ouvert. (Un angle de 40 à 45 degrés est idéal). *Distance de qualification (difficulté normale): 7,5 mètres.*

JAVELOT

Une fois de plus, prenez de la vitesse en déplaçant le levier d'avant en arrière, puis déclenchez le lancement avec le bouton FEU. Faites attention à l'angle de lancer — gardez le bouton FEU en position appuyée assez longtemps pour atteindre 40 degrés. *Distance de qualification (difficulté normale): 75 mètres.*

110 METRES-HAIES

Un classique de la piste, l'ultime combinaison de vitesse (mouvement du levier — voir ci dessus), et de synchronisation de vos sauts (bouton FEU). Donc, soyez rapide, mais faites attention — à chaque haie manquée vous perdez de la vitesse! *Temps de qualification (difficulté normale): 14,5 secondes.*

LANCER DU MARTEAU

Une épreuve à vous faire tourner la tête! Vous commencez à tournoyer en déplaçant le levier d'avant en arrière — plus vous tournez vite, le plus de puissance vous obtiendrez. Mais n'effectuez pas trop de tours ou vous échouerez — donc synchronisez votre point de lancement et faites-le en utilisant le bouton FEU. Une fois de plus, l'angle est primordial — 40 à 45 degrés est idéal. *Distance de qualification (difficulté normale): 65 mètres.*

SAUT EN HAUTEUR

L'épreuve la plus dure de toutes — celle qui fait la différence entre les vrais hommes et les autres. Appuyez sur une touche et l'ordinateur contrôle votre vitesse d'approche. Cela vous permet de vous concentrer sur la synchronisation et l'angle de votre saut — qui est contrôlé en appuyant répétitivement sur le bouton FEU. *UN CONSEIL: Ne vous énervez pas — il vous faudra plusieurs essais avant de trouver la synchronisation et l'angle qui vous conviennent.*